

ViewSonic®

PJ503D DLP Projector



ViewSonic®

- User Guide
- Guide de l'utilisateur
- Bedienungsanleitung
- Guía del usuario
- Guida dell'utente
- Guia do usuário
- Användarhandbok
- Käyttöopas
- Руководство пользователя
- 使用手冊 (繁體)
- 使用手冊 (简体)
- 사용자 안내서

Número de modelo: VS11705

Información de conformidad

Declaración FCC

Este dispositivo cumple el Apartado 15 de las normas FCC. El funcionamiento está sujeto a las dos condiciones siguientes: (1) Este dispositivo no debe causar interferencias perjudiciales, y (2) Este dispositivo debe aceptar cualquier interferencia recibida, incluidas aquellas que provoquen un funcionamiento no deseado.

Este equipo se ha probado y se ha demostrado que cumple los límites de un dispositivo digital de Clase B, de acuerdo con el Apartado 15 de la normativa FCC. Estos límites están diseñados para proporcionar una protección razonable contra las interferencias perjudiciales en una instalación residencial. Este equipo genera, utiliza y puede irradiar energía de radiofrecuencia y, si no se instala y utiliza siguiendo las instrucciones, puede causar interferencias perjudiciales a las comunicaciones de radio. Sin embargo, no existen garantías de que el equipo no provocará interferencias en una instalación particular. Si este equipo provoca interferencias perjudiciales a la recepción de radio o televisión, lo que puede determinarse encendiéndolo y apagándolo, es recomendable intentar corregir las interferencias mediante una o varias de las siguientes medidas:

- Reorientar o reubicar la antena receptora.
- Aumentar la separación entre el equipo y el receptor.
- Conectar el equipo en una toma de corriente de un circuito diferente al que está conectado el receptor.
- Solicitar ayuda al proveedor o a un profesional de radio y TV con experiencia.

Advertencia: Se advierte que los cambios o modificaciones no aprobados expresamente por la parte responsable del cumplimiento anularán la autorización para utilizar el equipo.

Para Canadá

- Este aparato digital de Clase B cumple la norma Canadiense ICES-003.
- Cet appareil numérique de la classe B est conforme à la norme NMB-003 du Canada.

Certificación CE para países europeos



El dispositivo cumple los requisitos de la directiva EEC 89/336/EEC como se recomienda en la 92/31/EEC y 93/68/EEC Art.5 en lo que se refiere a “Compatibilidad electromagnética”, y la 73/23/EEC como se recomienda en la 93/68/EEC Art. 13 respecto a “Seguridad”.


La información siguiente es sólo para los estados miembros de la UE:

El símbolo mostrado a la derecha indica conformidad con la directriz residuos de aparatos eléctricos y electrónicos (WEEE) 2002/96/CE.

Los productos marcados con este símbolo no podrán tirarse en la basura municipal, sino que tendrán que entregarse a los sistemas de devolución y recolección de su país o área de acuerdo con lo que dispongan las leyes locales.



Importantes Instrucciones de Seguridad

1. Lea estas instrucciones.
2. Guarde estas instrucciones.
3. Haga caso a todas las advertencias.
4. Siga todas las instrucciones.
5. No use este aparato cerca del agua. Para reducir el riesgo de incendio o descargas eléctricas, no exponga este aparato a la lluvia ni a la humedad.
6. Limpie sólo con un trapo seco.
7. No bloquee ninguna abertura de ventilación. Instale de acuerdo a las instrucciones del fabricante.
8. No instale cerca de ninguna fuente de calor como radiadores, acumuladores de calor, estufas, u otros aparatos (incluyendo amplificadores) que produzcan calor.
9. No anule el propósito de seguridad del tipo de enchufe polarizado o conectado a tierra. Un enchufe polarizado tiene dos clavijas con una mas ancha que la otra. Un tipo de archivo conectado a tierra tiene dos clavijas y un tercer diente de tierra. La clavija ancha o el tercer diente están pensados para su seguridad. Si el enchufe suministrado no encaja en su toma, consulte con un electricista para reemplazar la toma obsoleta.
10. Proteja el cable de alimentación para no ser pisoteado o pellizcado en particular en los enchufes, receptáculos de conveniencia, y en el punto donde salen del producto.
11. Use sólo adaptadores/accesorios especificados por el fabricante.
12.  Use sólo con un carro, base, trípode, soporte, o mesa especificados por el fabricante, o vendidos con el aparato. Cuando use un carro, tenga cuidado al mover la combinación de carro/aparato para evitar daños por sobresalir la punta.
13. Desenchufe este aparato durante tormentas eléctricas o al no ser usado durante largos periodos de tiempo.
14. Pida todo tipo de servicio a personal de servicio cualificado. Se requiere servicio cuando el aparato ha sido dañado de cualquier modo, como cuando el cable de alimentación o enchufe está dañado, se ha derramado líquido o han caído objetos dentro del aparato, el aparato ha sido expuesto a lluvia o humedad, no funciona normalmente, o se ha caído.

Declaración de Cumplimiento de RoHS

Este producto ha sido diseñado y fabricado cumpliendo la Directiva 2002/95/EC del Parlamento Europeo y el Consejo para la restricción del uso de ciertas sustancias peligrosas en equipos eléctricos y electrónicos (Directiva RoHS) y se considera que cumple con los valores de concentración máximos publicados por el European Technical Adaptation Committee (Comité Europeo de Adaptaciones Técnicas) (TAC) tal y como se muestra a continuación:

Sustancia	Concentración Máxima Propuesta	Concentración Real
Plomo (Pb)	0.1%	< 0.1%
Mercurio (Hg)	0.1%	< 0.1%
Cadmio (Cd)	0.01%	< 0.01%
Cromo Hexavalente (Cr ⁶⁺)	0.1%	< 0.1%
Bifenilo Polibromado (PBB)	0.1%	< 0.1%
Éteres de Difenilo Polibromado (PBDE)	0.1%	< 0.1%

Ciertos componentes de los productos indicados más arriba están exentos bajo el Apéndice de las Directivas RoHS tal y como se indica a continuación:

Ejemplos de los componentes exentos:

1. Mercurio en bombillas fluorescentes compactas que no exceda los 5 mg por bombilla y en otras bombillas no mencionadas específicamente en el Apéndice de la Directiva RoHS.
2. Plomo en el cristal de los tubos de rayos catódicos, componentes electrónicos, tubos fluorescentes y piezas electrónicas de cerámica (p.ej. dispositivos piezoeléctricos).
3. Plomo en soldaduras del tipo de alta temperatura (p.ej. las aleaciones basadas en plomo que contiene en peso un 85% o más de plomo).
4. Plomo como elemento aleador en acero que contenga hasta un 0,35% de plomo en peso, aluminio que contenga hasta un 0,4% de plomo en peso y como aleación de cobre que contenga hasta un 4% de plomo en peso.

Información del copyright

Copyright © 2007 ViewSonic® Corporation. Todos los derechos reservados.

Apple, Mac y ADB son marcas registradas de Apple Computer, Inc.

Microsoft, Windows, Windows NT, y el logotipo de Windows son marcas registradas de Microsoft Corporation en los Estados Unidos y otros países.

ViewSonic, el logotipo de los tres pájaros y OnView son marcas registradas de ViewSonic Corporation.

VESA y SVGA son marcas registradas de la Asociación de Estándares de Electrónica de Vídeo. DPMS y DDC son marcas registradas de VESA.

PS/2, VGA y XGA son marcas registradas de IBM Corporation.

Renuncia: ViewSonic Corporation no se hace responsable de los errores técnicos o editoriales contenidos en el presente documento, ni de los daños incidentales o consecuentes resultantes del mal uso de este material, o del rendimiento o uso de este producto.

Para continuar con la mejora del producto, ViewSonic Corporation se reserva el derecho de cambiar las especificaciones sin previo aviso. La información presente en este documento puede cambiar si aviso previo.

Este documento no debe ser copiado, reproducido o transmitido total o parcialmente por ningún medio y para ningún propósito sin permiso escrito de ViewSonic Corporation.

Registro del producto

Para que nuestros productos se ajusten a sus futuras necesidades, así como para recibir información adicional sobre el producto cuando esté disponible, regístrelo a través de Internet en: www.viewsonic.com. El CD-ROM del Asistente de ViewSonic le ofrece también la posibilidad de imprimir el formulario de registro para enviarlo por correo o fax a ViewSonic.

Para el historial

Nombre del producto:	PJ503D ViewSonic DLP Projector
Número de modelo:	VS11705
Número del documento:	PJ503D_UG_SPN Rev. 1B 01-19-07
Número de serie:	_____
Fecha de compra:	_____



La lámpara en este producto contiene mercurio.

Por favor deséchela de acuerdo con las leyes ambientales de su región o país.

Contenidos

Introducción.....	1
Funciones del Proyector.....	1
Contenido del paquete.....	1
Vista exterior del proyector.....	2
Controles y funciones	3
Posicionar su proyector.....	6
Seleccionar una localización.....	6
Obtener un preferirido tamaño de la imagen proyectada.....	7
Conexión.....	10
Conexión a una computadora.....	10
Conexión Con Aparatos de Fuente Video.....	11
Operación.....	14
Inicio	14
Pulsando del señal input.....	15
Ajuste de la imagen proyectada	16
Optimizar la imagen.....	19
Esconder la imagen.....	21
Congelar la imagen	21
Operaciones en ambientes de altitudes elevadas.....	22
Apagado del proyector.....	23
Operaciones del Menú Sistema del menú.....	24
Mantenimiento.....	30
Cuidado del proyector.....	30
Información sobre la lámpara	31
Fallas y soluciones	37
Especificaciones	38
Especificaciones del proyector.....	38
Carta de tiempos	39
Otras Informaciones	40
Servicio de atención al cliente	40
Garantía limitada.....	41


Introducción

Funciones del Proyector

El proyector viene integrado con el óptico motor de proyección de alto rendimiento y de diseño amigable para ser operado de manera fácil y de alta seguridad.

El proyector viene con las siguientes características.

- Compacto y portátil
- Ajuste automático con una tecla para la mejor calidad de imagen
- Corrección digital Keystone para imágenes torcidas
- Ajustable control de balance de color para datos/video
- Capaz de mostrar colores de 16.7 millones
- Menús On-Pantalla Display (OSD) (Visualización en Pantalla) en múltiples idiomas
- Intercambiables modos normal y económico para reducir de consumo de electricidad
- Compatibilidad de componentes HDTV (YPbPr)
- Hasta 7 juegos de modo de imagen con múltiples opciones para diferentes propósitos de proyección

 *El aparente brillo de la imagen proyectada varía dependiendo de las condiciones de iluminación ambientales. Seleccionar la fuente de input de contraste/brillo, y eso viene directamente proporcionada a la distancia de proyección.*

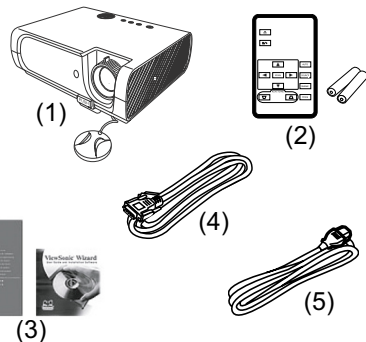
El brillo de la lámpara baja con el tiempo puede variar dentro de las especificaciones del fabricante de la lámpara. Esto es algo normal y esperado.

Contenido del paquete

El proyector es embarcado con los cables para la conexión con un PC. Desempaque cuidadosamente para verificar que Ud. tiene todos los elementos indicados abajo. De faltar cualesquiera de los mismos, favor contactar el lugar de la compra.

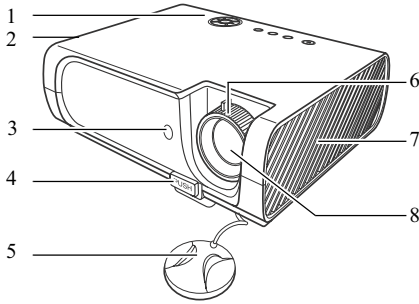
Lista del paquete estándar

1. Proyector
2. Control remoto tipo tarjeta y la batería
3. Guía de Inicio Rápido y el ViewSonic Wizard CD
4. Cable RGB
5. Cordón eléctrico



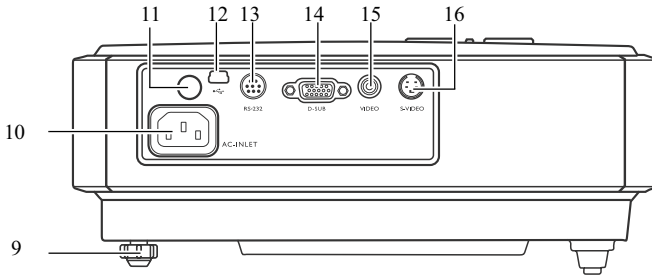
Vista exterior del proyector

Lado frontal/superior



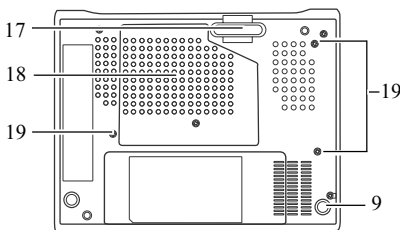
1. Panel de control externo
2. Ventilación (escape de aire caliente)
3. Sensor remoto IR frontal
4. Tecla de liberación rápida
5. Gorra de lente
6. Anillo de enfoque
7. Ventilación (entrada de aire frío)
8. Lente de proyección

Lado trasero



9. Pié de ajuste trasero
10. Entrada del cordón eléctrico AC
11. Sensor remoto IR trasero
12. Soquete USB (para servicio)
13. Puerto de control RS232
14. RGB (PC)/Soquete de input de señal video de componente (YPbPr/YCbCr)
15. Soquete de input video
16. Soquete de input S-Video

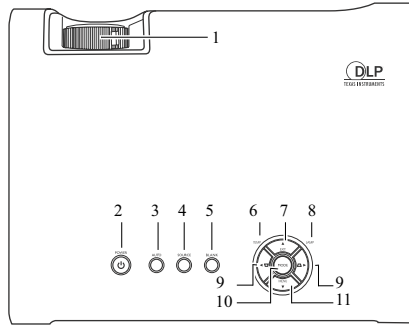
Lado inferior



17. Pié de liberación rápida
18. Tapa de lámpara
19. Hoyos para tornillos de montaje de techo

Controles y funciones

Proyector



1. Anillo de enfoque

Para ajustar de enfoque de imagen proyectada.

2. Encendido/Apagado/Luz indicadora de Encendido/Apagado

Para encender o apagar el proyector. Luz prendida o parpadea con el proyector en operación.

3. AUTO

Automáticamente determina los mejores tiempos de imagen para mostrar.

4. SOURCE (FUENTE)

Seleccionar en secuencia el señal de input D-Sub/Comp. (Componente Video), S-Video o Video.

5. BLANK (BLANCO)

Usarlo para esconder la imagen en la pantalla.

6. Luz de advertencia de temperatura

La luz se pone roja cuando la temperatura del proyector está muy alta.

7. ▲SALIR

Salir y guardar de menú.





Seleccionar los deseados elementos del menú.

8. Luz indicadora de lámpara

Para indicar de estado de la lámpara.

Luz prendida o parpadea con la lámpara en problema.

9. Botones Keystone/Flecha

( /  Izquierdo,  /  Derecho)

Corregir de manera manual imágenes torcidas de una proyección de ángulo. Seleccionar los deseados menús para ajustes.

10. MODE (MODO)

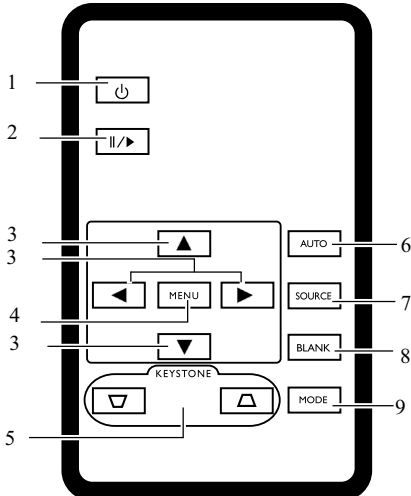
Seleccionar en secuencia una disponible configuración de imágenes preconfiguradas para cada input.

11. ▼MENÚ

Encender al menú (OSD) (Visualización en Pantalla).

Seleccionar los deseados elementos del menú.

Control remoto



1. Encendido/Apagado

Para encender o apagar el proyector.

2. Congelar

Para congelar la imagen proyectada.

3. Up (Arriba), Down (Abajo), Left (Izquierda), Right (Derecha)

Al activar el menú(OSD)(Visualización en Pantalla), los botones se usando como flechas direccionales para seleccionar los deseados elementos del menú y hacer ajustes.

4. MENU (MENÚ)

Para mostrar o esconder el sistema del menú (OSD)(Visualización en Pantalla).

5. Keystone

Corregir de manera manual imágenes torcidas de una proyección de ángulo.

6. AUTO

Automaticamente determina los mejores tiempos de imagen para mostrar.

7. SOURCE (FUENTE)

Seleccionar en secuencia el señal de input D-Sub/Comp. (Componente Video), S-Video o Video.

8. BLANK (BLANCO)

Usardo para esconder la imagen en la pantalla. Pulse cualquier tecla en el control remoto para restaurar la imagen.

9. MODE (MODO)

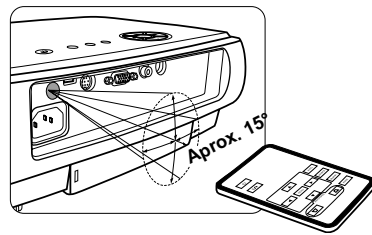
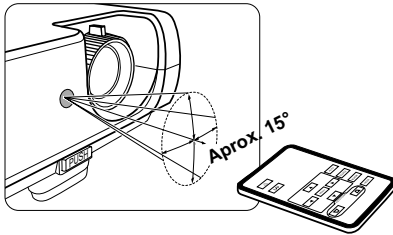
Seleccionar en secuencia una disponible configuración de imágenes proyoeфинidas para cada inpu.

Efectiva rango del control remoto

Los sensores del control remoto Infrarrojo (IR) vienen localizados en la parte frontal y trasera del proyector. El control remoto debe ser mantenida a 30 grados perpendicular a los sensores del control remoto IR del proyector's para la correcta función. La distancia entre el control remoto y los sensores no debe exceder los 6 metros (~ 20 piés).


Estar seguro de que no hay obstáculos algunos entre el control remoto y los sensores IR en el proyector que puedan obstuir el rayo infrarrojo.

- Operar el proyector a aproximadamente 15° de la parte frontal
- Operar el proyector a aproximadamente 15° de la parte trasera

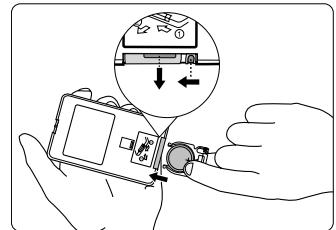


Cambiar de la batería del control remoto

1. Sacar el portabaterías.

 Favor seguir las instrucciones ilustradas. Pulse y retenga el brazo cerradura mientras tire el portabaterías.

2. Inserte la nueva batería en el portabaterías. Note que la polaridad positiva debe mirar hacia afuera.
3. Empuje el portabaterías en el control remoto.



- ⚠ ● Evite excesivo valor y humedad.
- De no cambiar la batería, la misma puede quedar dañada.
- Cambie solamente la batería con otra del mismo tipo o equivalene recomendado por el fabricante de la batería.
- Bote baterías usadas de acuerdo con las instrucciones del fabricante de la batería
- Nunca bote batería a fuego, ya que puede producir explosiones.
- Si la batería está agotada o si Ud.no va a usar el control remoto por un extendido tiempo, remueva la batería para prevenir daños al control remoto de posibles escapes del fluido de la bateri.

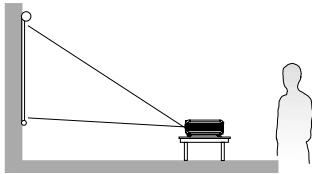
Posicionar su proyector

Seleccionar una localización

Su proyector viene diseñado para ser instalado en una de las 4 posibles localizaciones de instalación:

1. Tabla frontal

Seleccione esta localización con el proyector colocado cerca del piso al frente de la pantalla. Esta es la manera más común de posicionar el proyector para la rápida instalación y ser portátil.



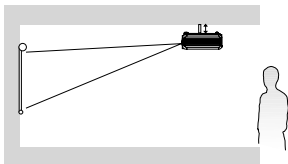
2. Techo frontal

Seleccione esta localización con el proyector suspendido patas arriba del techo al frente de la pantalla.

Compre un recomendado proyector de montaje de techo de su concesionario para montar su proyector en el techo.

Programar  en el menú 

Avanzado > Espejo luego de encender el proyector.



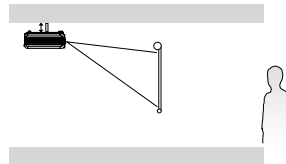
3. Techo trasero

Seleccione esta localización con el proyector suspendido patas arriba del techo al frente de la pantalla.

Nótese que una especial pantalla de proyección trasera y un apropiado proyector de montaje de techo son requeridos para la instalación en esta localización.

Programar  en el menú 



Avanzado > Espejo luego de encender el proyector.



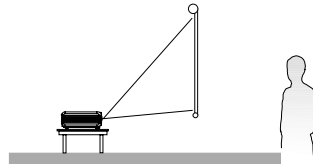
4. Tabla rasera

Seleccione esta localización con el proyector colocado cerca del piso detrás de la pantalla.

Nótese que una especial pantalla de proyección trasera es requerida.

Programar  en el menú 

Avanzado > Espejo luego de encender el proyector.



El esquema de su cuarto o preferencia personal puede determinar cuál localización de instalación a seleccionar. Tome en cuenta el tamaño y posición de su pantalla. La localización de un apropiado tomacorrientes, como también la localización y distancia entre el proyector y el resto de su equipo.

Obtener un preferido tamaño de la imagen proyectada

La distancia del lente del proyector a la pantalla y el video formatea cada factor en el tamaño de la imagen proyectada.

La nativa resolución de un proyector es 800 x 600 pixeles, el cual indica una relación de aspecto 4:3 (expulsado como 4:3). Para poder proyectar una completa imagen de relación de aspecto de 16:9 (pantalla ancha), el proyector puede reconfigurar el tamaño y la escala de una imagen de pantalla ancha a la nativa anchura de aspecto del proyector. Esto resultará en una altura altura mucha más inferior al 75% del aspecto nativo del proyector.

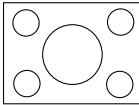


Imagen de aspecto 4:3 en una área de visualización de 4:3

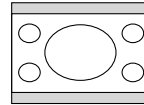



Imagen de aspecto 16:9 en escala al área de visualización de 4:3

Por lo tanto, una imagen de aspecto 16:9 no usará el 25% de la altura de una imagen de aspecto 4:3 mostrada por el proyector. Esto no se verá como barras oscuras (sin encendido) a lo largo de la parte superior y el fondo (altura vertical 12.5% respectivamente) del área proyectada de 4:3 cuandoquiera se muestre una imagen de aspecto 16:9 en el centro vertical del área proyectada de 4:3

Al determinar la posición de su proyector, Ud. debe tomar en cuenta del uso propuesto y las relación de aspecto del señal de input. Todos los inputs (que no sean los de video compuesto introducidos a un señal de aspecto 16:9) aparecen en una relación de aspecto 4:3 (sin requerir una 33% de altura de exhibición adicional a la del área proyectada de aspecto 16:9).

 *No seleccione una posición de proyector basada a una proyección de 16:9 si Ud. no va a necesitar a seleccionar un input que no sea un video compuesto introducido a un señal de aspecto 16:9).*

El proyector debe siempre venire colocado de manera horizontal (plano en una tabla) y posicionado de manera perpendicular (90° de ángulo derecho y cuadrado) al centro horizontal de la pantalla. Esto previene la distorsión causada por proyecciones de ángulo (o proyección en superficies angulares).

El moderno proyector digital no proyecta hacia adelante y de manera directa (como los proyectores de película de carrete a carrete de estilo antiguo). En cambio, los proyectores digitales vienen para proyectar a un ángulo poco hacia arriba del plano horizontal del proyector. Esto es para que puedan venir colocados en una tabla para proyectar hacia adelante y atrás en una posicionada para que el margen de fondo de la pantalla quede sobre el nivel de la tabla (y todos en el cuarto puedan ver la pantalla).

Si el proyector viene montado en un techo, debe ser montado patas arriba para que proyecte de un ángulo poco hacia abajo.

Ud. puede ver del diagrama en Página 9, que este tipo de proyección hace que el fondo de la imagen proyectada sea compensado del plano horizontal del proyector. En caso de montaje de techo, se refiere al margen superior de la imagen proyectada.

Si el proyector viene posicionado más alejado de la pantalla, el tamaño de la imagen proyectada aumenta y la compensación vertical también aumenta proporcionalmente.

Al determinar la posición de la pantalla y el proyector, Ud. necesitará tener el tamaño de las 2 imágenes proyectadas y la dimensión de compensación vertical, los cuales vienen directa y proporcionalmente a la distancia de proyección.

Tenemos una tabla de pantalla de relación de aspecto 4:3 para ayudarlo a determinar la ideal localización para su proyector. Hay 2 dimensiones como opciones, la distancia perpendicular horizontal del centro de la pantalla (distancia de proyección), y la altura de compensación vertical del proyector del margen horizontal de la pantalla (compensación).

Maneras de determinar la posición del proyector para una pantalla de tamaño específico

1. Seleccionar de tamaño de su pantalla.
2. Consulte a la tabla para igualar el tamaño de su pantalla en la columna de la izquierda conocida como “4:3 Pantalla Diagonal”. Con este valor y busque en esta fila de la derecha para tener la distancia en promedio correspondiente del valor de pantalla en la columna conocida como “Recomendadas distancias de proyección de pantalla en mm”. Esta es la distancia de proyección.
3. En la misma fila, busque en la columna de la derecha para tomar nota del valor de compensación vertical. Esto determina la compensación vertical del proyector en relación al margen de la pantalla.
4. La recomendada posición para el proyector viene alineada en forma perpendicular al centro horizontal de la pantalla, a la distancia de la pantalla determinada en Paso 2 de arriba y compensado por el valor determinado en Paso 3 de arriba.

Por ejemplo, si Ud. usa una pantalla de 120”, la recomendada distancia de proyección es 4800 mm y con una compensación vertical de 183 mm.

Si Ud. coloca un proyector a una diferente posición (que la recomendada), debe dejarlo inclinado o elevado al centro de la imagen de la pantalla. En las 2 situaciones, la imagen puede salir torcida de alguna manera. Use la función Keystone para corregir la distorsión.

Maneras de configurar el tamaño de la pantalla recomendada a una distancia específica

Esto se usa para situaciones en que Ud. haya comprado el proyector y quiera conocer el tamaño de la pantalla que quepa en su cuarto.

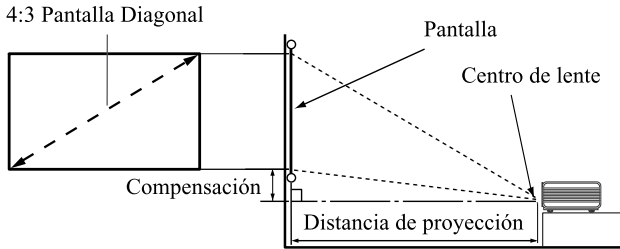
El tamaño máximo de la pantalla viene limitada por el físico espacio disponible de su cuarto.

1. Tome la medida de la distancia entre el proyector y donde Ud. desee colocar la pantalla. Esta es la distancia de proyección.
2. Consulte a la tabla para igualar el tamaño de su pantalla en la columna conocida como “Recomendadas distancias de proyección de pantalla en mm”.
3. Con este valor, busque ahora hacia la izquierda para tener la correspondiente pantalla diagonal en la fila. Esta es el tamaño de la imagen proyectada del proyector a tal distancia de proyección.
4. En la misma fila, busque hacia la derecha y tome nota del valor de compensación vertical. Esto determina la colocación final de la pantalla en relación al plano horizontal plane del proyector.

Por ejemplo, si su distancia tomada de distancia de proyección fue 4,5 m (4500mm), la medida más cerca en la “Recomendadas distancias de proyección de pantalla en mm” es 4320 mm. El buscar en esta fila muestra que una pantalla de 9’ (108”) se requiere. Si Ud. solamente obtiene una pantalla de tamaño métrico, es 2743 mm en diagonal.

Dimensiones de proyección

Consulte a las “Dimensiones” para las dimensiones del centro del lente de este proyector antes de calcular la apropiada posición.




Tamaño de pantalla			Distancia	Altura de compensación
Piés	Pulgada	mm		
3,1	37,5	953	1500	57
4	48	1219	1920	73
		1500	2362	88
5	60	1524	2400	91
		1829	2880	110
6	72	2000	3149	120
		2134	3360	128
8	96	2438	3840	146
		2500	3937	150
9	108	2743	4320	165
		3000	4724	180
10	120	3048	4800	183
		3500	5512	209
12	144	3658	5760	219
		3810	6000	228

Hay una tolerancia de 3% en los números con la variación óptica de componente.

Es recomendable, si Ud. desea instalar el proyector de manera permanente, haga prueba del tamaño y la distancia de proyección con el actual proyector antes de instalarlo de manera permanente para permitir render de las características ópticas del proyector. Esto lo ayuda a Ud. en determinar la exacta posición para la mejor localización de instalación.

Conexión

- Al conectar una fuente de señal al proyector, Ud. debe estar seguro de:
 - Apagar todo equipo antes de toda conexión.
 - Usar correctos cables de señal para cada fuente.
 - Estar seguro de insertar los cables firmemente.

 *In las conexiones indicadas abajo, algunos cables pueden venir incluidos con el proyector. Vienen disponibles en tiendas de productos electrónicos.*

Conexión a una computadora

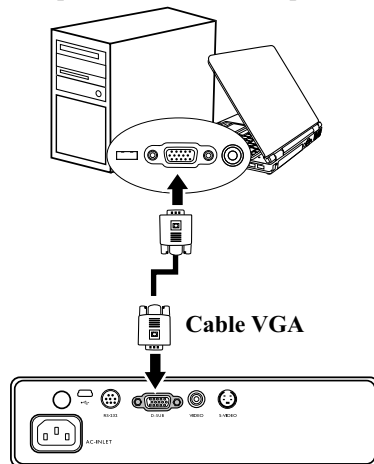
El proyector viene con un socket de input VGA que permite a Ud. conectar a un computadora sobremesa o portátil.


Hacer conexión del proyector a un computadora sobremesa o portátil:

1. Tomar el cable VGA para hacer la conexión de una punta al socket output D-Sub de la computadora.
2. Hacer conexión de la otra punta del cable VGA al socket de input de señal D-SUB en el proyector.

El paso de la conexión final de aparece como indicado en el siguiente diagrama

Computadora sobremesa o portátil



 *Muchas portátiles no tienen los puertos de video externos encendidos al conectarse a un proyector. Usualmente una tecla como FN + F3 o CRT/LCD prende o apaga la pantalla externa. Ubique una tecla de función con la etiqueta CRT/LCD o una tecla de función con el símbolo monitor en la portátil.*

Conexión Con Aparatos de Fuente Video

Ud. puede hacer conexiones de su proyector con varios aparatos de fuente Video con cualesquiera de los siguientes soquetes de output:

- Componente Video
- S-Video (S-Vídeo)
- Video (Vídeo) (compuesto)

Ud. necesita solamente conectar el proyector a un aparato de fuente Video con uno de los métodos indicados arriba. Sin embargo, cada uno viene con un diferente nivel de calidad video. El método Ud. seleccione depend muchas veces de la disponibilidad de los terminals correspondientes tanto en el proyector como en el aparato de fuente Video indicado abajo:

La mejor calidad video

El mejor método de conexión video disponible es el Componente Video (no confundirlo con el Compuesto Video). Como el Afinador TV y los DVD players vienen con el Componente Video de output por sí, si viene disponible en sus aparatos, debe ser el método de conexión más preferible que el (compuesto) Video.

Mejor calidad video

El método S-Video viene con el video análogo de mejor calidad que el estándar compuesto Video. Si Ud. cuenta con los terminales compuesto Video y S-Video output en su aparato de fuente Video, Ud. debe usar la opción S-Video.

Menos calidad video

El Compuesto Video es un video análogo y resultará aceptable perfectamente, pero menos óptimo de su proyector, por la menos calidad video que los disponibles métodos indicados acá.

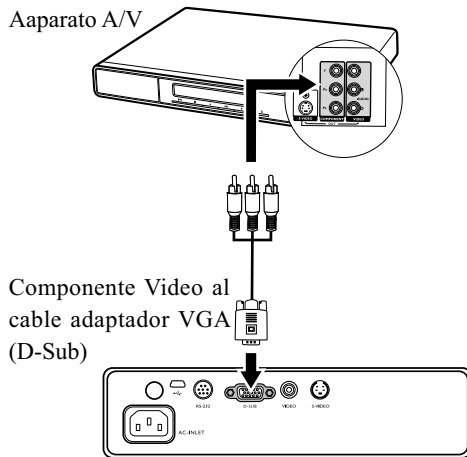
Conexión Con Aparatos de Fuente Con Componentes Video

Examine su aparato fuente Video para determinar si viene con un juego de sockets de output para componentes Video sin uso:

- En tal caso, Ud. debe continuar con este procedimiento.
- En caso no, Ud. necesita decidir qué método usar para la conexión al aparato.


Conexión del proyector con un Aparato fuente Video componente:

1. Tomar el (opcional accesorio) Componente Video al cable de adaptador VGA (D-Sub) para conectar la punta con 3 conectores tipo RCA a los sockets de output Video Componente del aparato fuente Video. Iguale el color de los enchufes al de los sockets; verde con verde, azul con azul y rojo con rojo.
2. Conectar la otra punta del Componente Video al cable de adaptador VGA (D-Sub) (con un conector tipo D-Sub) al socket D-SUB en el proyector. El paso de la conexión final debe parecer como indicado en el siguiente diagrama:



De conectar el proyector a un afinador Digital TV (DTV), la siguiente resolución viene apoyada:

- 480i
- 576i
- 720p (50/ 60 Hz)
- 480p
- 576p
- 1080i (50/ 60 Hz)


 *El Componente Video es el único output video par alas nativas imágenes de relacion de aspecto 16:9.*

Si la seleccionada imagen video no aparece luego de encender el proyector y que la correcta fuente video haya sido seleccionada, revise el aparato de fuente Video para ver si se han encendido y opera correctamente. Igualmente revise que los cables de señal han sido conectados correctamente.

Conexión con un aparato de fuente S-Video o un compuesto Video

Examine su aparato de fuente Video para determinar si tiene un disponible S-Video o compuesto Video output soquete sin uso:

- En tal caso, Ud. debe continuar con este procedimiento.
- En caso no, Ud. necesita decidir qué método usar para la conexión al aparato.

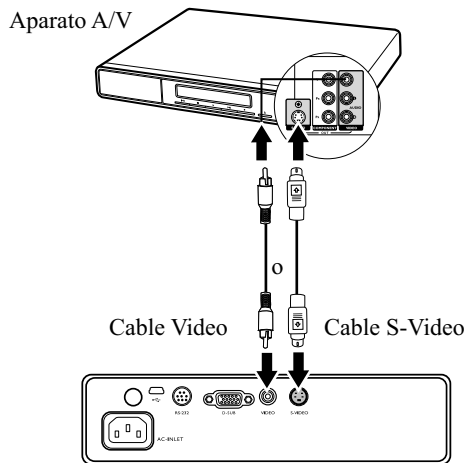
 Si Ud. ha hecho una conexión Componente Video entre el proyector y el aparato fuente video, no necesita hacer la conexión a este aparato nuevamente con un S-Video o conexión de compuesto Video, ya que esto hace una segunda conexión a imágenes de calidad inferior innecesaria.


Ud. necesita solamente hacer la conexión con un compuesto Video si el Componente Video ni el S-Video viene disponible en el aparato de fuente video (por ejemplo, con algunas cámaras video análogo).

Conexión del proyector con un aparato fuente S-Video/Video:

1. Tomar el cable (accesorio opcional) S-Video/Cable Video para la conexión con una punta del soquete output S-Video/Video del aparato fuente Video.
2. Conectar la otra punta del cable S-Video/Cable Video al soquete S-VIDEO/VIDEO en el proyector.

El paso de la conexión final debe parecer como indicado en el siguiente diagrama:

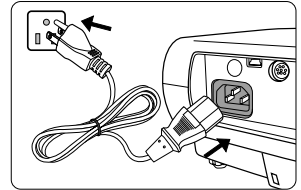



 Si la seleccionada imagen video no aparece luego de encender el proyector y que la correcta fuente video haya sido seleccionada, revise el aparato de fuente Video para ver si se han encendido y opera correctamente. Igualmente revise que los cables de señal han sido conectados correctamente.

Operación

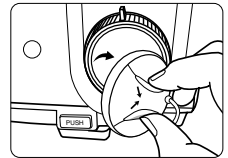
Inicio

1. Enchufe el cordón eléctrico en el proyector y un socket de pared. Encienda el interruptor del socket de pared (donde aplicable). Examine que la **indicadora de electricidad** en el proyector se pone de color naranja con la electricidad.




 *El cordón eléctrico usado en el ilustrado puede aparecer diferente al de tipo usado en su área. Use solamente el cordón eléctrico proporcionado con el proyector, el cual es adecuado para su área.*

2. Remueva la gorra de lente. Si sigue puesta, podría quedar deformada con el calor de la lámpara del proyector.

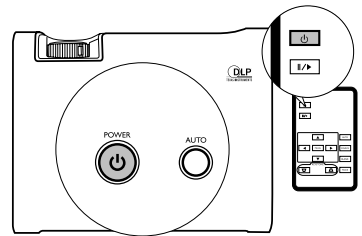



3. Pulse y detenga (por 2 segundos)

 **ENCIENDA** el proyector o control remoto para iniciar el proyector. La luz indicadora **Power** parpadea de color verde y sigue verde con el proyector encendido.

El procedimiento de encendido dura unos 30 segundos. Luego del inicio, un logo de inicio se proyecta.

(Cuando necesario) Gire el anillo de enfoque para ajustar de claridad de imagen.




 *Si el proyector sigue caliente de la actividad anterior, el ventilador sigue durante 110 segundos antes de activar la lámpara.*

4. Encienda todo equipo conectado.

El proyector empezará a andar para buscar señales input. La fuente input escondida actualmente aparece en el centro de la pantalla. Si el proyector no detecta un señal válido, el mensaje de buscar continúa hasta encontrar un señal de fuente input.

Ud. puede también pulsar SOURCE (FUENTE) en el proyector o control remoto para seleccionar el deseado señal input.

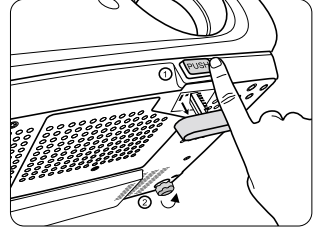
 *Si la frecuencia/resolución del señal input exceed el rango de operación del proyector, Ud. verá el mensaje 'Fuera de Rango' en la pantalla. Favor cambiar a un señal input compatible con la resolución del proyector o configure el señal input a una inferior.*

Ajuste de la imagen proyectada

Ajuste de ángulo de proyección

El proyector viene con un pié de ajuste de liberación rápida y un pié de ajuste trasero. Estos ajustadores cambian de altura de imagen y ángulo de proyección. Para ajustar el proyector:

1. Levante el proyector y pulse el botón ajustador para liberar el ajustador. El ajustador caerá en posición y queda bloqueada.



! No bloquee el lente mientras la lámpara sigue encendida. La luz fuerte de la lámpara causará daños en sus ojos.

2. Atornille el pié de ajuste trasero para afinar de ángulo horizontal.

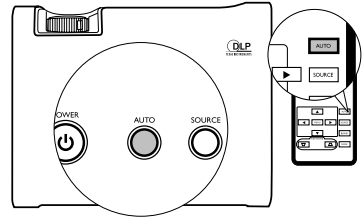
Para retraer el pié, detenga el proyector mientras pulse el botón de liberación rápida, luego baje el proyector lentamente. Atornille el pié ajustador trasero en el sentido contrario.

☞ Si la pantalla y el proyector vienen en forma perpendicular uno al otro, la imagen proyectada se pone en trapezoide vertical. Para corregir la situación, ajuste de valor de Keystone en el menú de imágenes en el panel control del proyector o en el control remoto.

Ajuste automático de la imagen

En algunos casos como tiempos de la computadora, Ud. necesitará optimizar la calidad de la imagen. Para hacerlo, pulse **AUTO** en el proyector o el control remoto. En 3 segundos, el incorporado Intelligent Auto Adjustment reajustará de valor de Frecuencia y Reloj para mayor calidad de imagen.

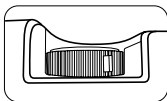
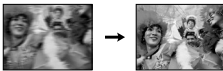
La actual información aparece en la parte derecha inferior de la pantalla durante 3 segundos.



☞ La pantalla viene en blanco **AUTO**.

Afinación de claridad de imagen

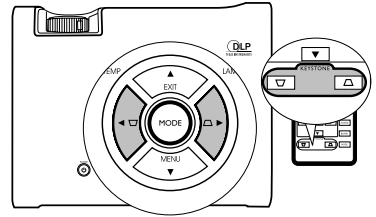
Cuando necesario, afine la imagen girando el anillo de enfoque.



Corrección de Keystone

El Keystone se refiere a la situación en que la imagen proyectada viene evidentemente más ancha tanto en la parte arriba como en el fondo. Esto ocurre cuando el proyector no viene en perpendicular a la pantalla.

Para corregirlo, aparte de ajustar de altura del proyector, Ud. debe coregirlo de manera manual siguiendo a UNO de estos pasos.



- Pulse ∇ / \triangle en el proyector o control remoto para mostrar el estado de la barra con la etiqueta Keystone. Luego, pulse ∇ para corregir Keystone en la parte arriba de la imagen o pulse \triangle para corregir Keystone en el fondo de la imagen.

- Pulse \blacktriangledown MENU en el proyector o MENU en el control remoto. Pasar al menú **Pro-Imagen > Keystone** para ajustar de valor pulsando \blacktriangleleft Left/ \blacktriangleright Right en el proyector o control remoto hasta que Ud. quede satisfecho con la forma.

Por ejemplo,



Keystone  0

- Pulse \triangle en el proyector o control remoto.
- Pulse \blacktriangleleft Left en el proyector o control remoto cuando Ud viene en el menú Pro-Imagen > Keystone.



Keystone  -6



Keystone  0

- Pulse \triangle en el proyector o control remoto.
- Pulse \blacktriangleright Right en el proyector o control remoto cuando Ud viene en el menú Pro-Imagen > Keystone.





Keystone  -6

Selección de relación de aspecto

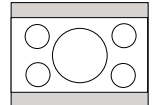
La 'aspect ratio' ('Relación de Aspecto') se refiere a la relación de la anchura de imagen relacionada con la altura de la misma. La mayoría de las TV análogo y computadores vienen de relación 4:3 mientras las TV digitales y DVDs a vienen de relación 16:9.

Con la ventaja del proceso de señales digitales, los aparatos digitales como este proyector pueden estirar y escalar de manera dinámica los outputs de imagen a un diferente aspecto que el de la fuente input de la imagen.

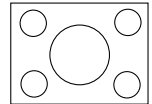
Ud. puede cambiar de relación de la imagen proyectada (independientemente del aspecto de fuente) entrando en el menú  **Pro-Imagen > Aspect Ratio (Relación de Aspecto)**. Selecciones una relación de aspecto para el formato del señal video y los requisitos de su monitor. Hay 3 relaciones de aspecto disponibles:

 *En las imágenes dadas a continuación, las porciones bloqueadas vienen inactivas y las en blanco indican áreas activas.*

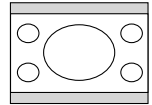
1. **Nativo:** La imagen viene proyectada en su original resolución, sin conversiones de pixeles. Para señales input con resoluciones más bajas, la imagen proyectada aparece más chica que el tamaño nuevo en pantalla completa. Ud. Podría mover el proyector hacia la pantalla para aumentar de tamaño de imagen en caso necesario. Ud. también puede necesitar a reenfocar luego de moverlo.




2. **4:3:** Escala una imagen para que aparezca en el centro de la pantalla con la relación de aspecto 4:3. Esto es apto para imágenes 4:3 como monitores de computadora, TV de configuración estándar y películas DVD de aspecto 4:3, sin alteraciones de relación de aspecto.



3. **16:9:** Escala una imagen para que aparezca en el centro de la pantalla con la relación de aspecto 16:9. Esto es apto para imágenes de 16:9, tales como TV de alta configuración, sin alteraciones de relación de aspecto.




 *La relación de aspecto 16:9 viene solamente del Componente Video input cuando introducido un apropiado señal de aspecto 16:9.*

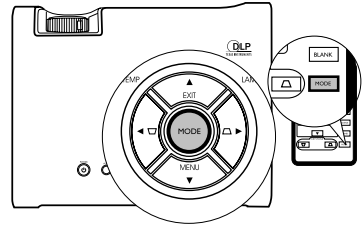
Optimizar la imagen

Seleccionar modos para una imagen

El proyector viene programado con algunos preconfigurados modos de imagen para que Ud. seleccione uno para su ambiente de operación y tipo de imagen de fuente input.

Para seleccionar un modelo de imagen para su necesidad, Ud. puede seguir a uno de los siguientes pasos.

- Pulse **MODE** en el control remoto o el proyector repetidamente hasta que su deseado modo sea seleccionado.
- Pasar al menú  **Imagen > Preset Modo** y pulse **◀ Left/▶ Right** para seleccionar un deseado modo.




Los programados modos de imagen vienen guardados en el proyector juntos con la configuración de actuales temperaturas de color para cada input. Ud. puede cambiar de modo de imagen y las configuraciones de temperatura de color para el activo input actualmente, y su selección viene automáticamente guardada en el proyector y asociada con la fuente de input.

Cada vez Ud. cambia de modo de imagen, el proyector también cambia la configuración de temperatura de color a una que fue seleccionada último para que tal modo de imagen particular esté en el input particular. De cambiar de fuente de input, el modo de imagen y la temperatura de color usados último para el input y la resolución quedan reestablecidos.

Las otras propiedades de imagen, tales como brillo, color, contraste, tonalidad y configuración, no vienen cambiados con uno en modo de imagen. Sin embargo, vienen alterados con un cambio de input. Siguen constantes y en todo el sistema, independientemente de cambios de las otras propiedades de imagen.

El modo de las imágenes disponibles para los diferentes tipos de señales vienen en la siguiente lista.

■ Fuentes de inputs gráficos

 *Las Fuentes gráficas de input vienen basadas en la computadora (datos) y de tiempo de señal de tarjeta gráfica y vienen solamente conectadas con el cable VGA (D-Sub). Las Fuentes gráficas vienen activas solamente cuando "RGB" es seleccionado como fuente de input.*

1. **Modo de brillo máximo (Por defecto):** Para maximizar de brillo de la imagen proyectada. Este modo es apto para ambientes en que brillo extra-alto sea requerido, tal como el uso del proyector en un cuarto bien iluminado.
2. **Modo presentación:** Diseñado para presentaciones. El brillo viene enfatizado en este modo para igualar el color de la PC y la portátil.
3. **Modo foto:** Para maximizar de pureza de los colores RGB para imágenes verdaderas independientemente de la configuración de brillo. Es apto para visualizar fotos tomadas con una cámara sRGB compatible y bien calibrada, y para visualizar las aplicaciones gráficas de PC y dibujos, tal como el AutoCAD.
4. **Modo Cine:** Es apto para películas, video clips de color de cámaras digitales o DVs con el input PC para mejor visualización en un ambiente oscurecido (poca luz).

■ Fuentes de input Video

Las fuentes de input Video son tiempos de señal basado en video (película) conectado con los cables video Componente Video (YPbPr), S-Video, o compuesto Video. Las Fuentes de input Video vienen activas solamente cuando "YPbPr (Comp.)", "S-Video", o "Video" es seleccionado como fuente de input.

1. **Modo estándar (Por defecto):** Es apto para películas, video clips de color de cámaras digitales o DVs.
2. **Modo de brillo máximo:** Es apto para juegos video basados en caja de juegos en un normal living como ambiente con luz.
3. **Modo cine:** Es apto para películas oscuras o películas DVD en un ambiente como cuarto oscuro de la casa (poca luz) o salón.

Afinación de calidad de imagen

Los siguientes ajustes vienen accesibles en el menú  **Imagen**. Resalte el elemento para ajustes pulsando **▲ Up/▼ Down** y **◀ Left/▶ Right** para ajustes de acuerdo con sus necesidades.

Seleccionar de temperatura de color

Hay 4 configuraciones de programar temperaturas de color* disponibles.

1. **T1:** La más alta temperatura de color, T1 hace aparecer la imagen más azul blanco que las otras configuraciones.
2. **T2:** Hace aparecer la imagen más azul blanco.
3. **T3:** Mantiene colores normales para el blanco.
4. **T4:** Hace aparecer la imagen más rojo blanco.

*Sobre temperatura de color:

Hay diferentes formas de "blanco" para varios propósitos. Uno de los métodos comunes de indicar el color blanco viene conocido como "temperatura de color". Un color blanco de baja temperatura de color aparece blanco rojizo. Un color blanco de alta temperatura de color aparece más azul en ello.

Ajuste de Brillo

Cuanto más alto el valor, tanto más brillo en la imagen. Cuanto menos el nivel, tanto más oscura la imagen. Ajuste este control para que las áreas oscuras de la imagen aparezcan como negro con los detalles en las áreas oscuras visibles



Ajuste de Contraste

Cuanto más alto el valor, tanto más contraste. Ajuste este control para que las áreas blancas de la imagen aparezcan como con más brillo con los detalles en las áreas oscuras visibles Use esto luego de ajustar previamente de brillo para su input seleccionado y el ambiente de visualización.




Otros ajustes

Ud. tiene también otras selecciones de afinación de calidad de imagen en el menú



Imagen.

 *Un cambio de input hará que el proyector restablezca las configuraciones de imagen como actuales cuando el input fue seleccionado último. Sin ajustes de clientela e hechos en las configuraciones de imagen para tal input, las configuraciones por defecto para tal that input se usarán.*

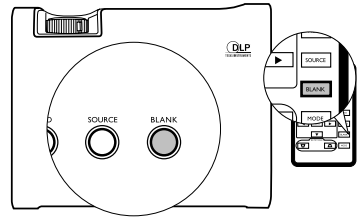
Esconder la imagen


Para llamar la atención del público al presentador, Ud. puede usar **BLANK (BLANCO)** para esconder la imagen de pantalla. Pulse cualquier tecla en el proyector o control remoto para reestablecer la imagen. La palabra **“BLANK (“BLANCO”)** aparece en la parte derecha inferior de la pantalla con la imagen escondida.


Ud. puede establecer el tiempo de blanco en el menú



Setting > Blank Timer (Blanco Tiempor) para que el proyector vuelva a tener la imagen automáticamente luego de un periodo de tiempo cuando no hay acciones tomadas en la pantalla en blanco. El tiempo puede ser establecido de 0 a 60 minutos con aumentos de 1 minuto. Seleccione 0 minuto para desactivar la función.



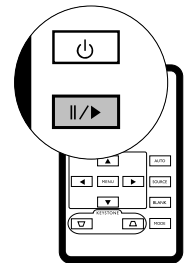
 *Una vez BLANK (BLANCO) sea pulsado, el proyector entra en el modo Económico automáticamente.*

 *No bloquee el lente de proyección ya que esto podría causar que el objeto bloqueado se caliente y deforme o incendio en el horno.*

Congelar la imagen


Pulse **||/▶** en el control remoto para congelar la imagen. Un icono **■ ■** aparece en la parte derecha inferior de la pantalla. Para liberar la función, pulse **||/▶** en el control remoto, o **SOURCE (FUENTE)** en el proyector. Nótese que el pulsar **SOURCE (FUENTE)** también cambia de fuente input.


Incluso al congelar una imagen en la pantalla, las imágenes andan en el video u otro aparato.

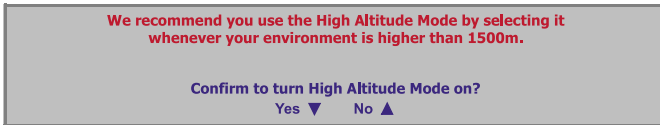


Operaciones en ambientes de altitudes elevadas

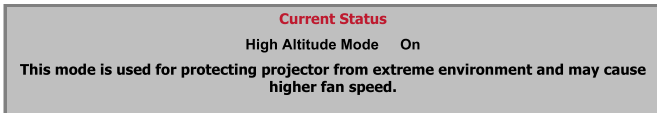
Recomendamos usar el Modo Altitudes Elevadas cuando su ambiente viene entre 1500 m-3000 m sobre nivel del mar y la temperatura viene entre 0°C-35°C.

 *No use el Modo Altitudes Elevadas si su altura viene entre 0 m y 1500 m y la temperatura entre 0°C y 35°C. El proyector puede quedar excesivamente enfriado si Ud. vuelve al modo en tal condición.*

Para activar el Modo Altitudes Elevadas, pase al menú  **Avanzado > High Altitude Mode (Modo Altitudes Elevadas)**, seleccione **On (Encendido)** pulsando **◀Left/Right** en el proyector o el control remoto. Aparece un mensaje de confirmación. Pulse **▼ Down**.



La próxima vez Ud. encienda el proyector, un mensaje como el siguiente aparece de recordatorio durante el inicio.





Las operaciones en “Modo Altitudes Elevadas” puede producir ruidos de decibel alto con la aumentada velocidad del ventilador para mejorar el enfriamiento y rendimiento de todo el sistema.


Si Ud. usa este proyector en otras condiciones extremas excluyendo las de arriba, pueden aparecer síntomas de desconexión automática, lo que viene para proteger su proyector de recalentamiento.

En un caso de esta naturaleza, Ud. debe cambiar a Modo Altitudes Elevadas para solucionar los síntomas. Sin embargo, esto no indica que este proyector pueda ser operado en cualesquiera y todas o extremeas condiciones.

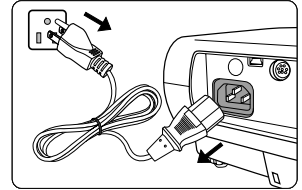
Apagado del proyector

1. Pulse  **POWER** y un mensaje aparece. Pulse  **POWER** por la segunda vez para apagar el proyector.
2. La **luz indicadora Power** parpadea de color naranja y la lámpara se apaga, los ventiladores siguen andando por unos 110 segundos para enfriar el proyector.



 *Para proteger la lámpara, el proyector no responderá a ningunos comandos durante el proceso de enfriamiento.*

3. Si el proyector no se usará durante un largo período de tiempo, desconecte el cordón eléctrico del soquete de pared.








- No desconecte el cordón eléctrico antes de completar la secuencia de desconexión del proyector o durante el proceso de enfriamiento de 110 segundos.
- Si el proyector no se cierra debidamente, para proteger la lámpara, cuando Ud. intente reiniciar el proyector, los ventiladores andarán unos minutos para el enfriamiento. Pulse **POWER** nuevamente para iniciar el proyector luego de que los ventiladores paren y la luz indicadora Power se ponga de color naranja.

Operaciones del Menú

Sistema del menú

Nótese que los menús OSD (Visualización en Pantalla) cambian de acuerdo con el tipo de señal seleccionado.

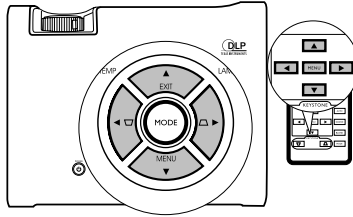
Funciones disponibles al recibir señales de fierentes tipos			
Sub-Menú	PC	Video/S-Video	Componente Video
 <p>Picture (Imagen)</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Preset Mode (Modo predeterminado) ● Color Temperature (Temp. color) ● Brightness (Brillo) ● Contrast (Contraste) 	<ul style="list-style-type: none"> ● Preset Mode (Modo predeterminado) ● Color Temperature (Temp. color) ● Brightness (Brillo) ● Contrast (Contraste) ● ColorTint* (Tonalidad*) ● Sharpness (Definición) 	
 <p>Pro-Picture (Pro-Imagen)</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Auto Resize (Redimensionamiento Auto) ● Aspect Ratio (Relación de aspecto) ● Keystone ● Horizontal Position (Posición H.) ● Vertical Position (Posición V.) ● Phase (Fase) ● Horizontal Size (Tamaño H.) 	<ul style="list-style-type: none"> ● Auto Resize (Redimensionamiento Auto) ● Aspect Ratio (Relación de aspecto) ● Keystone 	
 <p>Setting (Configuración)</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● OSD Time (Tiempo OSD) ● Reset (Reestablecer) 		
 <p>Advanced (Avanzado)</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Mirror (Espejo) ● Blank Timer (Tiempo blanco) ● Source Scan (Buscando fuente) ● Language (Idioma) ● Splash Screen (Agrandar Pantalla) ● Modo altitudes elevadas ● Auto Off ● Economic Mode (Modo conómico) 		
 <p>Information (Información)</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Source (Fuente) ● Resolution (Resolución) ● Preset Mode (Modo predeterminado) ● Equivalent Lamp Hour (Hora de lámpara equivalente) 	<ul style="list-style-type: none"> ● Source (Fuente) ● System (Sistema) ● Preset Mode (Modo predeterminado) ● Equivalent Lamp Hour (Hora de lámpara equivalente) 	<ul style="list-style-type: none"> ● Source (Fuente) ● Resolution (Resolución) ● Preset Mode (Modo predeterminado) ● Equivalent Lamp Hour (Hora de lámpara equivalente)

* De seleccionar un señal Video o S-Video, la función viene solamente disponible con el sistema NTSC seleccionado.

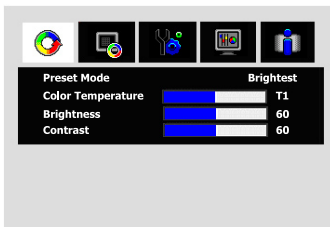
Uso de los menús OSD (Visualización en Pantalla)

El proyector viene equipado con los menús OSD (Visualización en Pantalla) para los varios ajustes y configuraciones.

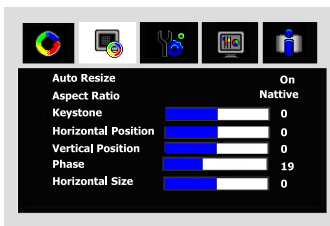
El siguiente ejemplo describe el ajuste del Keystone.



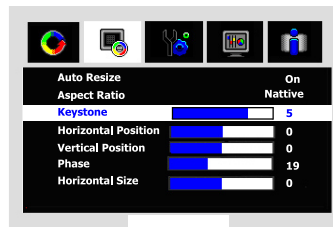
1. Pulse **▼ MENU** en el proyector o **MENÚ** en el control remoto para encender el menú OSD.



2. Use **◀ Left/▶ Right** en el proyector o control remoto para seleccionar el menú **Pro-Imagen**.
3. Pulse **▲ Up/▼ Down** Abajo en el proyector o control remoto para seleccionar el **Keystone**.






4. Ajuste de valor del Keystone pulsando **◀ Left/▶ Right** en el proyector o control remoto.




5. Pulse **SALIR** en el proyector repetidamente o pulse **MENÚ** en el control remoto para salir y grabar la configuración.







Menú de imágenes

 Algunos ajustes de imagen vienen disponibles solamente cuando ciertas fuentes de ajuste de input están en uso. Ajustes no disponibles no aparecen en la pantalla.


FUNCIÓN (Configuración/valor por defecto)	DESCRIPCIÓN
<p>Modo predeterminado (PC: Brilloest; YPbPr/S-Video/Video: Standard)</p>	<p>Los modos predeterminados vienen para que Ud. pueda optimizar La imagen de su proyector para el sitio de su program.  Ud. puede usar el control remoto MODO para seleccionar un Modo predeterminado.</p>
<p>Temp. color (depende delModo Predeterminado seleccionado)</p>	<p>Hay 4 configuraciones de temperatura de color disponibles.</p>
<p>Brillo (depende de la seleccionada fuente de input)</p>	<p>Ajusta de brillo de la imagen.</p>
<p>Contraste (depende de la seleccionada fuente de input)</p>	<p>Ajusta de grado de dsierencia entre oscuro y brillante de la imagen.</p>
<p>Color (depende de la seleccionada fuente de input)</p>	<p>Aumenta o disminuye de intensidad de color de la imagen.</p>
<p>Tonalidad (50)</p>	<p>Ajusta de tonalidades de color de la imagen. Cuanto más alto el valor, tanto más rojiza la imagen. Cuanto más bajo el valor, tanto Cuanto más verde la imagen.  Cuando un señal Video o S-Video señal viene conectado, la función viene solamente disponible con el sistema NTSC seleccionado.</p>
<p>Configuración (15)</p>	<p>Ajusta la imagen para que aparezca más agudo o suave.</p>

Menú de Pro-Imagen


 Algunos ajustes de imagen vienen disponibles solamente cuando ciertas fuentes de ajuste de input están en uso. Ajustes no disponibles no aparecen en la pantalla.

FUNCIÓN (Configuración/valor por defecto)	DESCRIPCIÓN
<p>Auto Resize (Redimensionam. Auto.) (On)</p>	<p>Automáticamente redimensiona la resolución de pixel del señal input a la nativa del proyector.</p> <p>On (Encendido): La resolución de pixel a resolución de pixel input viene convertida a la nativa del proyector (800 x 600). Para señales de input con resoluciones más bajas, los huecos en los pixeles viene automáticamente interpolada en la imagen antes de ser proyectada. Esto puede torcer la calidad de imagen.</p> <p>Off (Apagado): La imagen viene proyectada como su resolución original, sin convertir de pixeles. Para señales de input con resoluciones más bajas, la imagen proyectada aparece más pequeña que redimensionada a pantalla completa. Ud. puede mover el proyector hacia la pantalla para aumentar la si es necesario. Ud. puede también necesitar reenfocar el proyector luego de moverlo.</p> <p> El proyector viene siempre iniciado con la configuración por defecto y no graba ni guarda el último cambio hecho en ello..</p>
<p>Aspect Ratio (Relación de aspecto) Native (Nativo)</p>	<p>Hay 3 opciones para definir la relación de aspecto de la imagen dependiendo de la fuente de su señal input.</p>
<p>Keystone (0)</p>	<p>Corrección cualquier Keystone de la imagen.</p>
<p>Horizontal Position (Posición H.) (0)</p>	<p>Ajusta de posición horizontal de la imagen proyectada.</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;">   </div>
<p>Vertical Position (Posición V.) (0)</p>	<p>Ajusta de posición vertical de la imagen proyectada.</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;">   </div>
<p>Phase (Fase) (depende de la seleccionada fuente de input)</p>	<p>Ajusta del reloj de video input para sincronizar con el señal video. Esto ayuda en reducir de distorsión de la imagen producida por tiempos video en algunas PC.</p> 
<p>Horizontal Size (Tamaño H.) (0)</p>	<p>Ajusta de anchura horizontal de la imagen.</p>

Configurar el menú

FUNCIÓN (Configuración/valor por defecto)	DESCRIPCIÓN
OSD Time (Tiempo OSD) (20)	Para definir de largo de tiempo el OSD siga activo luego de su último pulso del botón. El rango viene entre 5 y 100 segundos.
Reset (Restablecer) (No)	Volver todas las configuraciones a los valores configurados en la fábrica.  Las siguientes configuraciones siguen activas: Espejo, Idioma, Modo de Altitudes Elevadas, Fase, Posición Horizontal, Posición Vertical y Tamaño Horizontal.


Menú avanzado


FUNCIÓN (Configuración/valor por defecto)	DESCRIPCIÓN (Configuración/valor por defecto)
Mirror (Espejo) 	El proyector puede venir instalado en un techo o detrás de una pantalla, o con uno o más espejos. Contacte con su concesionario por la repisa de montaje de techo (accesorio opcional) si necesita instalar el proyector en su techo.
Blank Timer (Tiempo blanco) (20)	Configurar el tiempo blanco de la imagen cuando Blanco viene activado, una vez pasada la imagen, volverá a la pantalla.
Source Scan (Buscando fuente) (On)	Configurar si el proyector busca señales de input automáticamente. Si la fuente scan viene On , el proyector escande señales input hasta que logre un señal. Si la función no viene activada, el proyector selecciona el senal input usado último. El valor por defecto valor es 'RGB'.
Language (Idioma) (English) (Inglés)	Configurar el idioma para los menús OSD (visualización en pantalla). Hay 15 idiomas para su selección: Inglés (por defecto), Francés, Alemán, Italiano, Español, Ruso, Chino simplsiicao, Japonés, Sueco, Holandés, Checo, Portugués, Chino tradicional, Coreano y Polaco.
Splash Screen (Agrandar Pantalla) (Logo aAzul)	Seleccionar de pantalla de logo durante el inicio del proyector. Hay 3 modos disponibles:Pantalla azul y negro.
High Altitude Mode (Modo altitudes elevadas) (Off) (Apagado)	Un modo de operación en áreas como altitudes elevadas o alta temperatura.
Auto Off (Off) (Apagado)	Configurar el proyector para apagarlo automáticamente de no detector señales input luego de un período de tiempo.

<p>Economic Mode (Modo económico) (Off) (Apagado)</p>	<p>Use este modo para reducir ruido y consumo de electricidad del sistema por 20%. De activar este modo, el output de luz queda reducido y resulta en una imagen proyectada más oscura.</p> <p>Defina el proyector en Modo Económico para extender la desconexión automática del tiempo de la lámpara. Para detalles en maneras de calcular las totales horas de la lámpara.</p>
--	--

Menú de Información

Este menú le indica el actual estado de operación del proyector.

 Algunos ajustes de imagen vienen disponibles solamente cuando ciertas fuentes de ajuste de input están en uso. Ajustes no disponibles no aparecen en la pantalla.

FUNCIÓN (Configuración/valor por defecto)	DESCRIPCIÓN (Configuración/valor por defecto)
<p>Source (Fuente)</p>	<p>Muestra la actual fuente de señales.</p>
<p>Resolution (Resolución)</p>	<p>Muestra la resolución del señal input.</p>
<p>System (Sistema)</p>	<p>Muestra el formato del sistema input Video, NTSC, SECAM o PAL.</p>
<p>Preset Mode (Modo predeterminado)</p>	<p>Muestra el seleccionado modo en el menú  Imagen.</p>
<p>Equivalent Lamp Hour (Hora Lámpara Equivalente)</p>	<p>Muestra la hora de lámpara Equivalente calculada con el tiempo incorporado.</p>

Mantenimiento

Cuidado del proyector


Su proyector necesita muy poco de mantenimiento. Lo único que Ud. necesita hacer regularmente es mantener el lente limpio.

Nunca remueva ninguna parte del proyector excepto la lámpara. Contacte con su concesionario por otras piezas para cambiar.

Limpieza del lente

Limpie el lente cuandoquiera Ud. vea mugre o tierra en la superficie.


- Use un tarro de aire comprimido para sacar tierra.
- De haber mugre o manchas, use un papel para limpiar el lente o moje un paño suave con detergente para limpiar el lente para la superficie del mismo.

 *Nunca frote el lente con materials abrasivos.*

Limpieza de la caja del proyector

Antes de limpiar la caja, apague el proyector siguiendo el debido procedimiento de apagado dado en “Apagado del Proyector” y enchufando el cordón eléctrico.

- Para quitar tierra o manchas duras, limpie la caja con un un paño suave y sin hilas.
- Para quitar tierra o manchas duras, moje un paño suave sin hilas con agua y detergente de pH neutral. Luego limpie la caja.

 *Nunca use cera, alcohol, bencina, disolvente u otros detergents químicos, ya que pueden dañar la caja.*

Guardado del proyector

Si Ud. necesita guardar el proyector por un extendido tiempo, favor seguir las instrucciones dadas abajo:

- Estar seguro de que la temperatura y humedad del área para guardar vienen en el rango recomendado para el proyector. Favor consultar a “Especificaciones” o consultar con su concesionario sobre el rango.
- Retraer el pié ajustador.
- Sacar la batería del control remoto.
- Empacar el proyector en la caja original o equivalente.

Traladar el proyector

Se le recomienda enviar el proyector en su original caja o equivalente. Para llevar el proyector Ud. mismo, use la caja original o una caja blanda que viene disponible con su concesionario.

Información sobre la lámpara

Calcular la hora de la lámpara

Cuando el proyector viene en operación, la duración (en horas) de la lámpara es automáticamente calculada por el tempor. incorporado. El método de calcular la hora equivalente es el siguiente:

Total (equivalent) hora de lámpara


= 1 (horas usadas en Modo Económico) + 3/2 (horas usadas en Modo normal)

La hora lámpara en Modo Económico viene calculada en Modo Normal. Es decir, estando el proyector en Modo Económico ayuda en extender la vida de servicio de la lámpara por 1/2.





Mensaje de advertencia

Cuando la **lámpara indicadora** se pone roja o un mensaje que sugiere que es hora de cambiar la misma, se le ruega instalar una nueva lámpara o consulte con su concesionario. Una lámpara usada puede causar malfuncionamiento en el proyector y en algunos casos, la lámpara puede explotar.

Para mayor información sobre las advertencias en el proyector, consulte a “Indicadoras”.

 *La lámpara indicadora y la de advertencia a temperatura se prenden si la lámpara se pone muy caliente. Apague el aparato para que el proyector se enfríe durante 45 minutos. Si la lámpara o indicadora de temperatura siguen prendidas luego devolver a encender el aparato, favor de contactar a su concesionario.*

La siguiente tabla de advertencia de la lámpara lo recordará de cambiar de la misma.

Mensaje	Estado
 <p>NOTICE: Order replacement lamp Lamp > 2000 Hours Projector will stop at 3000 hours</p>	<p>La total (equivalente) hora de lámpara ha alcanzado a un nivel nuevo para el óptimo rendimiento. Si el proyector anda normal en el “Economic Mode” (“Modo Económico”) seleccionado, Ud. puede continuar operando el proyector hasta que aparezca la lámpara de advertencia de 2950 horas.</p>
 <p>NOTICE: Replace lamp soon Lamp > 2950 Hours Projector will stop at 3000 hours</p>	<p>La total (equivalente) hora de lámpara ha alcanzado 2950 horas. Una nueva lámpara se debe poner para evitar inconvenientes cuando el proyector anda fuera de tiempo de la lámpara.</p>
 <p>NOTICE: Replace lamp now Lamp > 3000 Hours Lamp-usage time exceeded</p>	<p>La total (equivalente) hora de lámpara ha alcanzado 3000 horas. Este mensaje parpadea en el centro de la pantalla por 30 segundos y la lámpara indicadora se pone roja por 40 segundos.</p> <p>Recomendamos vigorosamente que Ud. cambie la lámpara en este momento. La lámpara es un elemento de consumo. Con el tiempo de uso en aumento, el brillo de la lámpara disminuye gradualmente. Esto es normal en la lámpara. Ud. puede cambiar de lámpara cuandoquiera que note notable disminución en el brillo de la misma. De no cambiar la lámpara de antemano, se debe cambiar luego de usarla por 3000 horas.</p>
 <p>Lamp-usage time exceeded Replace lamp (refer to User Manual) Then reset lamp timer</p>	<p>De aparecer este mensaje de advertencia, el proyector se apaga durante 40 segundos. La lámpara DEBE ser cambiada antes de hacer funcionar al proyector normalmente.</p>

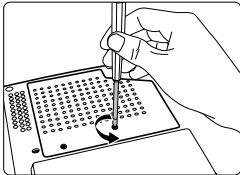
Cambiar la lámpara

Para preparar una nueva lámpara, contacte su concesionario con el número tipo de la lámpara.

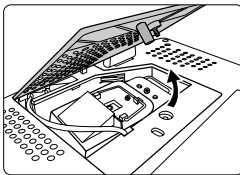
Número tipo : RLC-030

- ⚠️ • Para reducir el riesgo de electrocución, siempre apague el proyector y desconecte el cordón eléctrico antes de cambiar la lámpara.
- Para reducir el riesgo de severas quemaduras, deje que el proyector sea enfriado durante por lo menos 45 minutos antes de cambiarla.
- Para reducir el riesgo de heridas en dedos y daños en los componentes internos, tenga cuidado en remover el vidrio de la lámpara que se ha quebrado en piezas agudas.
- Para reducir el riesgo de heridas en dedos y/o perjudicar la calidad de imagen tocando el lente, no toque el compartimiento de lámpara desocupado al remover la misma.
- Esta lámpara contiene mercurio. Consulte a sus reglamentos locales sobre desperdicio dañino para botar esta lámpara de manera apropiada.

1. Encienda y desconecte el proyector del socket de pared. Si la lámpara está caliente, evite quemadura esperando por unos 45 minutos para que la misma se enfríe.
2. Le da vuelta al proyector. Luego afloje los tornillos en la tapa de la lámpara.

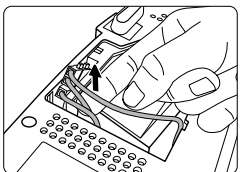


3. Remueva la tapa de la lámpara del proyector.

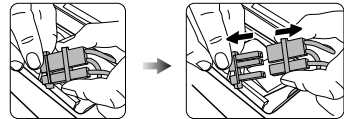


- ⚠️ No encienda la lámpara con la tapa removida.

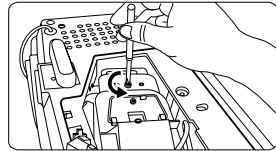
4. Remueva los cordones de la lámpara de las ranuras.



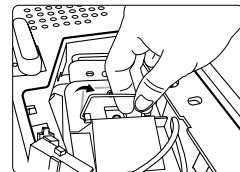
5. Desconecte el conector de la lámpara empujándolo contra el proyector para tirarlo para arriba.



6. Afloje el tornillo que afirma la lámpara.



7. Levante la manilla para que se ponga vertical. Use la manilla para sacar la lámpara del espacio del proyector.

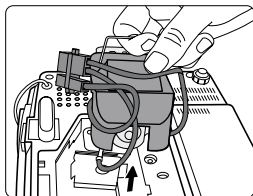


- 👉 El tirarla muy rápido puede quebrar la lámpara con el vidrio quebrado en el proyector.

No cambie la lámpara donde el agua pueda agrandar en ella o niños menores puedan tocarla, o cerca de materiales inflamables.

No inserte sus manos en el proyector luego de remover la lámpara. De tocar los componentes ópticos en el interior, causaría colores dispares y distorsión de las imágenes proyectadas.

8. Como indicado en la figura, detenga la nueva lámpara primero para luego alinearla con el compartimiento en el proyector y finalmente insertar la lámpara todo en el proyector.



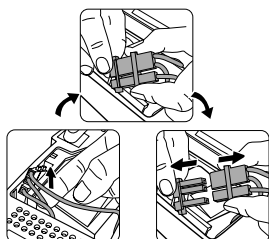
9. Apriete el tornillo que afirma la lámpara.

El aflojar el tornillo puede causar una mala conexión y resultaría en malfuncionamiento.

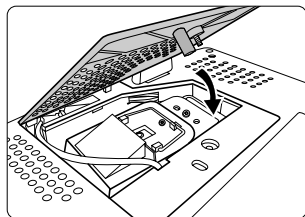
No apriete el tornillo demasiado.

10. Conecte el conector de la lámpara al proyector.

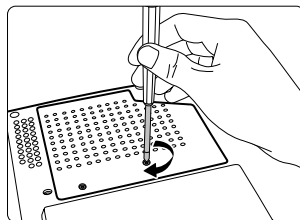
11. Coloque los cordones de la lámpara en las ranuras.



12. Cambie la tapa de la lámpara en el proyector.



13. Apriete los tornillos que afirman la tapa de la lámpara.



El aflojar el tornillo puede causar una mala conexión y resultaría en malfuncionamiento.

No apriete el tornillo demasiado.

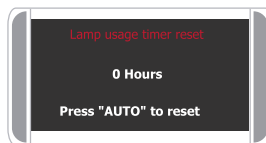
14. Reinicie el proyector.

No encienda el proyector con la tapa de la lámpara removida.

15. Redefina la contadora de la lámpara.

No redefine si la lámpara no se ha cambiado, ya que causaría daños.

- i. Pulse y detenga **▲ Up** en el proyector por 5 segundos para mostrar el total tiempo usado de la lámpara.



- ii. Pulse **AUTO** en el proyector o el control remoto para reconfigurar la hora de la lámpara a "0".

- iii. Espere unos 5 segundos para que OSD (Visualización en Pantalla) desaparezca.

Información de Temperatura

Cuando la luz de advertencia de temperatura se prenda, le da la advertencia de los posibles problemas indicados abajo:

1. La interna temperatura muy alta.
2. Los ventiladores no funcionan.

Apague el proyector para contactar el calificado personal de servicio por asistencia. Para mayor información, favor consultar a “Indicadoras”.

Indicadoras

Ilustrado

- **Blank -**: Luz OFF
- **O**: Luz naranja
- **- - -**: Luz en parpadeo
- **R**: Luz roja
- **□**: Luz ON
- **G**: Luz verde

Luz			Estado & Descripción
Power	Temp	Lamp (Lámpara)	
Eventos de electricidad			
			El proyector no ha sido conectado a un tomacorrientes.
	-	-	Modo Stand-by.
	-	-	Encendido.
	-	-	Normal operación.
	-	-	<ol style="list-style-type: none"> 1. El proyector necesita 90 segundos para enfriarse, ya que fue apagado anormalmente sin enfriarse normalmente. O 2. El proyector necesita 90 segundos para enfriarse luego de apagarse.
	-	-	El proyector se ha apagado automáticamente. Si Ud. trata de reiniciar el proyector, se apagará de nuevo. Favor contactar con su concesionario por asistencia.
Eventos de electricidad			
	-		El proyector se ha apagado automáticamente. Si Ud. trata de reiniciar el proyector, se apagará de nuevo. Favor contactar con su concesionario por asistencia.
-	-		<ol style="list-style-type: none"> 1. El proyector necesita 90 segundos para enfriarse. O 2. Favor contactar con su concesionario por asistencia.

Luz			Estado & Descripción
Power	Temp	Lamp (Lámpara)	
Eventos de electricidad			
-	R	-	El proyector se ha apagado automáticamente. Si Ud. trata de reiniciar el proyector, se apagará de nuevo. Favor contactar con su concesionario por asistencia.
-	R	R	
-	R	G	
	R	O	
R	R	R	
R	R	G	
R	R	O	
G	R	R	
G	R	G	
G	R	O	
O	R	R	
O	R	G	
O	R	O	
-	G	R	
-	G	G	

Fallas y soluciones

? El proyector no se enciende.

Causa	Remedio
No hay electricidad en el cable eléctrico.	Enchufe el cordón eléctrico en la entrada AC del proyector y enchufe el cordón eléctrico en el tomacorrientes. Si el tomacorrientes viene con un interruptor, esté seguro que se ha encendido.
Intente de encender el proyector nuevamente durante el enfriamiento.	Espere hasta que el enfriamiento sea completo.

? No imagen

Causa	Remedio
La fuente video no se enciende o conecte correctamente.	Encienda la fuente video para revisar si el cable de señal está conectado correctamente.
El proyector no se ha conectado correctamente al aparato de fuente input.	Revise la conexión.
El proyector no se ha conectado correctamente al aparato de fuente input.	Seleccione el correcto señal input pulsando SOURCE (FUENTE) en el proyector o control remoto.
La gorra de lente sigue pegada al lente.	Remueva la gorra de lente.

? Imagen borrosa

Causa	Remedio
El lente de proyección no se ha enfocado correctamente.	Ajuste el foco del lente con el anillo de enfoque.
El proyector y la pantalla no están alineados debidamente.	Ajuste de ángulo y dirección de proyección, como también la altura de la unidad en caso necesario.
La gorra de lente sigue pegada al lente.	Remueva la gorra de lente.

? Control remoto no funciona

Causa	Remedio
La batería sin carga.	Cambie la batería con una nueva.
Hay un obstáculo entre el control remoto y el proyector.	Remueva el obstáculo.
Ud. está muy lejos del proyector.	Esté dentro de 6 metros (19.5 piés) del proyector.

Carta de tiempos

Tiempo apoyado para inputs PC

Resolución	Frecuencia Horizontal (kHz)	Frecuencia Vertical (Hz)	Frecuencia de pixel (MHz)	Modo
640 x 480	31,469	59,940	25,175	VGA_60
	37,861	72,809	31,500	VGA_72
	37,500	75,000	31,500	VGA_75
	43,269	85,008	36,000	VGA_85
720 x 400	31,469	70,087	28,322	720 x 400_70
800 x 600	37,879	60,317	40,000	SVGA_60
	48,077	72,188	50,000	SVGA_72
	46,875	75,000	49,500	SVGA_75
	53,674	85,061	56,250	SVGA_85
1024 x 768	48,363	60,004	65,000	XGA_60
	56,476	70,069	75,000	XGA_70
	60,023	75,029	78,750	XGA_75
	68,667	84,997	94,500	XGA_85
1280 x 1024	63,981	60,020	108,000	SXGA_60

Tiempo apoyado para inputs de componente-YPbPr

Formato de señal	Frecuencia Horizontal (kHz)	Frecuencia Vertical (Hz)
480i(525i)@60Hz	15,73	59,94
480p(525p)@60Hz	31,47	59,94
576i(625i)@50Hz	15,63	50,00
576p(625p)@50Hz	31,25	50,00
720p(750p)@60Hz	45,00	60,00
720p(750p)@50Hz	37,50	50,00
1080i(1125i)@60Hz	33,75	60,00
1080i(1125i)@50Hz	28,13	50,00

Tiempo apoyado para inputs de Video y S-Video

Modo video	Frecuencia Horizontal (kHz)	Frecuencia Vertical (Hz)	Frecuencia de color sub-portador(MHz)
NTSC	15,73	60	3,58
PAL	15,63	50	4,43
SECAM	15,63	50	4,25 o 4,41
PAL-M	15,73	60	3,58
PAL-N	15,63	50	3,58
PAL-60	15,73	60	4,43
NTSC4,43	15,73	60	4,43

Otras Informaciones

Servicio de atención al cliente

Para obtener asistencia técnica o para reparar el equipo, consulte la tabla siguiente o póngase en contacto con el distribuidor.

Nota : Tendrá que facilitar el número de serie del producto.

País/ Región	Sitio Web	Teléfono	Correo electrónico
España	www.viewsoniceurope.com/es/	www.viewsoniceurope.com/ uk/Support/Calldesk.htm	
Latinoamérica	www.viewsonic.com/la/	www.viewsoniceurope.com/ uk/Support/Calldesk.htm	soporte@viewsonic.com

Garantía limitada

PROYECTOR DE VIEWSONIC®

Cobertura de la garantía:

ViewSonic garantiza que sus productos no tendrán defectos de materiales ni de fabricación durante el período de garantía. Si algún producto presenta alguno de estos defectos durante el período de garantía, ViewSonic decidirá si repara o sustituye el producto por otro similar. Los productos o las piezas sustituidos pueden incluir componentes o piezas reparadas o recicladas.

Duración de la garantía:

Norteamérica y Suramérica: 3 años para todas las piezas excepto la lámpara, 3 años por la mano de obra, 6 meses para la lámpara original a partir de la fecha de compra del primer cliente.

Europa: 3 años para todas las piezas excepto la lámpara, 3 años para la mano de obra, 6 meses por la lámpara original a partir de la fecha de compra del primer cliente.

Otras regiones o países: póngase en contacto con su distribuidor local o con la oficina de ViewSonic local para obtener información sobre la garantía.

La garantía de la lámpara está sujeta a términos, condiciones, verificación y aprobación. Se aplica únicamente a la lámpara instalada del fabricante.

Todas las lámparas secundarias compradas por separado tienen una garantía de 6 meses.

Destinatario de la garantía:

Esta garantía sólo es válida para el comprador original de este producto.

La garantía no cubre:

1. Ningún producto cuyo número de serie haya sido manipulado, modificado o eliminado.
2. Ningún daño, deterioro o funcionamiento incorrecto causado por:
 - a. Accidente, utilización incorrecta, negligencia, incendio, inundación, rayo o cualquier desastre natural, modificación sin autorización del producto o por no seguir las instrucciones proporcionadas con el producto.
 - b. Reparación o intento de reparación por personal no autorizado por ViewSonic.
 - c. Cualquier daño en el producto debido al transporte.
 - d. Eliminación o instalación del producto.
 - e. Causas externas al producto, como fluctuaciones o fallos eléctricos.
 - f. El uso de suministros o piezas que no cumplen las especificaciones de ViewSonic.
 - g. Desgaste y deterioro normales.
 - h. Cualquier causa no relacionada con defectos del producto.
3. Cualquier producto que muestre una condición comúnmente conocida como “imagen quemada” que consiste en una imagen estática es mostrada por un periodo largo de tiempo.
4. Cargos por retirada, instalación, transporte, seguro y servicio de configuración.

Cómo obtener asistencia:

1. Para obtener información sobre cómo recibir asistencia cubierta en la garantía, póngase en contacto con el Servicio de atención al cliente de ViewSonic. Tendrá que proporcionar el número de serie del producto.
2. Para recibir asistencia bajo garantía, tendrá que proporcionar (a) el recibo con la fecha de compra original, (b) su nombre, (c) dirección, (d) descripción del problema y (e) el número de serie del producto.
3. Lleve o envíe (con todos los gastos pagados) el producto en su embalaje original a un centro de asistencia de ViewSonic o a ViewSonic.
4. Para obtener el nombre del centro de asistencia de ViewSonic más cercano, póngase en contacto con ViewSonic.

Límite de las garantías implícitas:

No existe ninguna garantía, expresa o implícita, aparte de la descrita en este documento, incluida la garantía implícita de comerciabilidad o adecuación a un fin concreto.

Exclusión de daños:

La responsabilidad de viewsonic se limita al coste de la reparación o sustitución del producto. Viewsonic no se hace responsable de:

1. Daños en otras pertenencias causados por defectos del producto, inconvenientes, pérdida de uso del producto, de tiempo, de beneficios, de oportunidades comerciales, de fondo de comercio, interferencia en relaciones comerciales u otras pérdidas comerciales, incluso si existe el conocimiento de la posibilidad de dichos daños.
2. Cualquier daño, ya sea fortuito, resultante o de cualquier tipo.
3. Cualquier reclamación al usuario por terceros.

Alcance de las legislaciones estatales:

Esta garantía proporciona derechos legales concretos también dispone de otros derechos que pueden variar según el estado. En algunos estados está prohibida la limitación de las garantías implícitas y/o la exclusión de daños fortuitos o resultantes, por lo que es posible que no se apliquen las limitaciones y exclusiones anteriores.

Ventas fuera de EE.UU. y de Canadá:

Para obtener información y asistencia sobre los productos de ViewSonic que se venden fuera de EE.UU. y de Canadá, póngase en contacto con ViewSonic o con el distribuidor local de ViewSonic.

El período de garantía para este producto en la China continental (excluido Hong Kong, Macao y Taiwán) está sujeto a los términos y condiciones de la Tarjeta de garantía de mantenimiento.



ViewSonic®